

MENYAMPAIKAN PESAN PENDIDIKAN MELALUI CERITA ANAK

Retno Muljani, Maria Vincentia Eka M, Deasy Ekawati

Universitas Sanata Dharma

retnomuljani@usd.ac.id

Abstrak

Mudahnya mengakses beragam bacaan anak saat ini menyadarkan orang tua dan pendidik akan kebutuhan cerita anak yang mendidik namun tetap menarik dan sesuai dengan karakteristik anak. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut pengarang di era *post modern* tertantang untuk menghasilkan cerita anak yang dapat menyampaikan pesan yang mendidik dengan cara yang menarik. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menulis cerita dengan tokoh binatang atau yang menyerupai binatang yang dapat berbicara dan berkelakuan seperti manusia untuk menyampaikan pesan tertentu. Makalah ini menganalisa cerita anak berjudul “*Where the wild things are*” oleh Maurice Sendack (1963) yang menggunakan tokoh anak bernama Max sebagai tokoh utama dan *the wild things* yang menyerupai binatang untuk menyampaikan pesan pendidikan melalui elemen-elemen verbal dan visual dalam cerita sehingga dapat memberikan pengalaman membaca yang menarik. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, elemen verbal dan visual dalam cerita tersebut dianalisa untuk mengidentifikasi pesan pendidikan yang terkandung dalam cerita. Elemen verbal dan visual yang digunakan dapat mendukung pemaparan cerita yang menarik. Selain itu, pengalaman membaca yang menyenangkan (*entertaining*) dan mendidik (*educating*) dapat digunakan untuk mengingatkan tentang relasi anak dan ibu yang positif, membangun proses pemahaman dan penerimaan diri pada anak serta mendukung fantasi dan keinginan anak akan petualangan.

Kata kunci: pesan pendidikan, pengalaman membaca, pemahaman dan penerimaan diri.

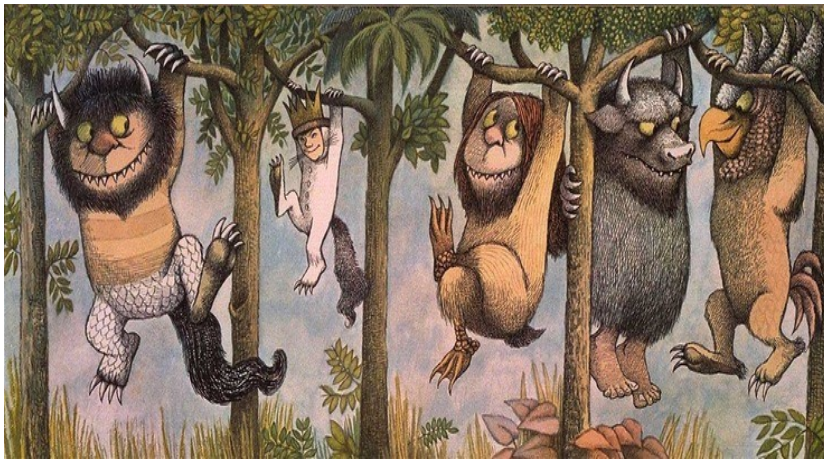
A. PENDAHULUAN

Penulis cerita anak menghadapi tantangan untuk menghasilkan cerita anak yang menghibur sekaligus juga membawa pesan pendidikan. Menurut Hallindale (1998: 1-2) penyebabnya mungkin karena “*Children are individual and have different tastes. A novel written for children may contain positive life messages even if children in general do not enjoy it*”. Salah satu cara menjawab tantangan ini adalah menciptakan cerita anak yang dapat menghibur sekaligus mendidik dengan menggunakan tokoh binatang sebagai pembawa pesan pendidikan. Makalah ini membahas sebuah buku cerita anak dengan tokoh binatang yang digunakan penulisnya untuk menyampaikan pesan pendidikan melalui elemen verbal dan visual dalam alur cerita tersebut. Buku cerita tersebut berjudul “*Where The Wild Things Are*” (selanjutnya disingkat WTWTA) oleh Maurice Sendak (1963). Buku tersebut adalah salah satu buku karya Maurice Sendak yang memenangkan the Caldecott Medal dari perpustakaan anak-anak di tahun 1964 dan dikenal sebagai “*most distinguished American picture book for children*”. Buku ini dipilih sebagai buku cerita bergambar nomor satu dalam survei pembaca School Library Journal (2012). Cerita WTWTA ini juga sudah difilmkan dan dialih bahasakan ke bahasa Indonesia di tahun 2009.

Dalam makalah ini pertama kali disajikan pendahuluan kemudian ringkasan cerita WTWTA dan teori serta metodologi yang digunakan untuk menganalisa cerita WTWTA. Berikutnya, peran edukatif dan menghibur tokoh binatang sebagai pokok bahasan dianalisa melalui elemen verbal dan visual yang digunakan dalam cerita, dan diakhiri dengan simpulan.

B. RINGKASAN CERITA “WHERE THE WILD THINGS ARE” OLEH MAURICE SENDAK (1963)

Seorang anak laki-laki bernama Max menjadi tokoh protagonis dalam cerita WTWTA. Max gemar mengenakan kostum serigala untuk bermain-main dan menakut-nakuti ibunya. Ketika ibunya membentakinya, dia akan menjawab “ Saya akan menghabisi mu” (terjemahan dari *I 'll eat you up*). Ibunya marah dan kemudian menghukum Max dengan cara mengurungnya dan tidak menyediakan makan malamnya. Ketika menjalani hukumannya, Max mendapati kamar tempat dia dikurung berubah menjadi portal ajaib yang membawanya ke dunia lain. Max seakan-akan naik sebuah perahu menuju sebuah pulau yang dihuni oleh mahluk-mahluk raksasa yang disebut “ the wild things”. Mereka menyambut Max dengan hangat, menobatkan Max sebagai raja mereka dan berpesta-pora: menari, menyanyi dan bermain sepuas hati. Namun lama kelamaan, Max merasa lelah, gelisah, dan kesepian. Dia pulang kembali ke rumahnya yang nyaman. Sesampainya di rumah, Max mendapati ibunya sudah menyediakan makan malam yang hangat untuknya.



Ilustrasi Max bermain bersama *the wild things* (sumber: <http://www.google.com>....)

C. TEORI DAN METODOLOGI

Teori utama yang digunakan membahas WTWTA yaitu a) teori Sastra untuk anak (Friedman 2011; Shaw 2012; Keeling and Pollard 1999), b) teori perkembangan psikososial (Erikson 1993), dan c) teori tentang fantasi dalam perkembangan seorang anak (Pikiewicz 2012). Sastra untuk anak mempunyai tujuan positif, antara lain, menyajikan pesan didaktis secara eksplisit ataupun implisit (Shaw 2012: 3). Anak sebagai pembaca dapat mencapai tujuan ini kalau mereka memahami pesan didaktis yang sering disampaikan melalui tokoh binatang yang menjembatani komunikasi manusia dewasa - anak- binatang (Friedman, 2011: 13). Selain itu, kehadiran tokoh binatang diperlukan karena dapat mengembangkan fantasi anak untuk melawan norma-norma sosial yang harus ditaatinya karena norma tersebut dirasakan membatasi kebebasannya. Dalam budaya Barat, fantasi dapat digunakan anak untuk memperoleh *primitive freedom from civilized oppression* (Shaddock, 1997-1998: 156).

Max sebagai tokoh utama diperkirakan berada di antara usia sekolah awal (*early school age*) sampai menjelang remaja (*pre adolescent*). Dia mengalami perasaan tak berdaya dan tak bahagia karena hukuman yang dijalaninya. Dalam teori Erikson (1993), diperkirakan tahapan perkembangan Max adalah tahapan perkembangan ketiga (*initiative versus guilt* yang terjadi

di usia 3-5 tahun) atau tahapan keempat (*industry versus inferiority* pada anak usia 5-12). Dalam setiap tahapan perkembangan, anak mengalami krisis dengan lingkungannya dengan kemungkinan berhasil mengatasi atau sebaliknya, gagal.

Perasaan tak berdaya dan tak bahagia akibat krisis dengan ibunya dikompensasi oleh Max dengan cara menikmati perannya menjadi raja dari *the wild things*. Dalam khayalan Max, posisi seorang raja memiliki otoritas layaknya posisi orang tua (Keeling and Pollard 1999: 135; Pikiewicz 2012). Lebih lanjut lagi, teori psikoanalisa tentang *values of dreams and fantasies for the human psyche* digunakan untuk menganalisa pengalaman fantasi Max dengan *the wild things* yang membantunya mengalami perkembangan diri (Pikiewicz 2012: 2 dan DeLuca 1984).

Cerita WTWTA dianalisa dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Elemen cerita dibagi menjadi elemen verbal (EVB) yang berupa kata-kata, kalimat, ucapan, dan elemen visual (EVS) yaitu gambar, warna, ilustrasi yang digunakan penulis WTWTA. Kedua macam elemen tersebut digunakan untuk menjawab pertanyaan **apa pesan pendidikan yang disampaikan melalui tokoh Max dan binatang (*the wild things*) dalam cerita WTWTA.**

D. PEMBAHASAN

Where the wild things are / WTWTA (Sendak, 1963) menggunakan tokoh binatang atau tokoh yang mirip binatang. Binatang apakah *wild things* itu sesungguhnya tidak dijelaskan oleh Sendak. Namun mereka nampaknya cukup cerdas, mampu berkomunikasi, namun bengis kepada manusia, paling tidak kepada Max. Mereka muncul di separuh cerita, tidak dari awal karena tokoh utama adalah Max. Mereka digambarkan dalam gambar-gambar non naturalistik konvensional (EVS) karena Sendak adalah seorang ilustrator juga (lihat gambar di halaman 3). Bentuk mereka yang kurang lazim cocok untuk cerita anak *post modern* yang menggunakan gambaran yang dapat menimbulkan “*an element of shock value*” untuk menarik perhatian pembaca (Loo, 2012: 59). Dalam WTWTA, *wild things* bersikap agresif, lebih liar daripada tokoh binatang dalam cerita anak pada umumnya. Mereka berkomunikasi dengan Max namun hanya ada satu contoh komunikasi menggunakan bahasa (EVB), yaitu ketika Max akan pergi dan mereka berkata; “Oh, jangan pergi... kami akan memakanmu hidup-hidup – kami mencintaimu” (Sendak 1963: 30). Sendak –sang pengarang- menciptakan *the wild things* untuk berinteraksi dengan Max. Melalui interaksi itu pengarang menyampaikan beberapa pesan pendidikan yang positif untuk kehidupan (Shawa 2012: 3).

1. Pesan kehidupan yang positif

Peran *wild things* adalah membantu Max menjadi lebih dewasa emosinya selama petualangannya di tanah fantasi. Max digambarkan (EVS) sebagai anak yang gemar berpetualang dan mengenakan ‘..... *his wolf suit and made mischief of one kind... and another*’ (Sendak, 1963: 1-3). Dia mempunyai perbedaan pemahaman dengan ibunya dan hal ini menyebabkan dia meninggalkan rumah dan bergabung dengan *wild things*. Menurut DeLuca (1984:13), komentar Max “*I’LL EAT YOU UP!*” terhadap ibunya merupakan ekspresi agresifitas dan kesenangan kekanak-kanakan (EVB). Dorongan untuk bebas dan menguasai ini bertentangan dengan kebutuhan akan cinta dan rasa aman.

Wild things dan lingkungan mereka yang dekat dengan alam melambangkan fantasi dalam masa perkembangan anak untuk melawan tatanan sosial, juga fantasi untuk bebas dari tekanan masyarakat menuju kebebasan primitif (Shaddock 1997-1998: 156). Cara Max menjinakkan *wild things* meniru cara ibunya mendisiplinkan dia, yaitu menghukumnya tidur

tanpa menikmati makan malam (Keeling and Pollard 1999: 135). Dengan cara ini, Max merasa memiliki otoritas seperti otoritas orang tua tanpa perlu “ merebut” otoritas itu melalui kekerasan. Max menjadi raja (Sendak 1963: 19-22), dan ia merasakan perasaan berkuasa dan bahagia yang mengalahkan ketidak-berdayaan dan ketidak-bahagiaannya sebelumnya. Max memiliki kekuasaan atas “bawahan” (*the wild things*) dan dia dapat mengatur mereka (walaupun hanya sesaat).

2. Pesan tentang manfaat fantasi bagi anak

Fantasi mempunyai manfaat atau kontribusi bagi terbentuknya kontrol diri, nilai-nilai sosial, dan pembentukan tingkah laku anak-anak. Seperti telah disebutkan sebelumnya, Sendak menggunakan WTTA untuk merefleksikan ‘psychoanalytic values of dreams and fantasies for the human psyche’. *Wild things* mungkin menggambarkan potongan-potongan imajinasi Max. Sebelumnya, cara Max mengekspresikan diri hanya melalui kostum serigala yang dikenakan untuk menakuti ibunya (EVS). Ekor panjang kostum itu membentuk bayangan yang mengikuti Max seperti wujud binatang tak berbentuk yang melambangkan *a primal desire* (Gilead, 1991: 280 dan 281). Selain itu, fantasi juga berguna karena dapat mendorong eksplorasi dan kontrol diri. Dalam imajinasinya, Max dapat mengekspresikan diri, menghadapi dan mengalahkan kesepian, dan mengatasi ketidak-bebasan (DeLuca 1984: 15).

Menurut Hoyt (2009: 2), Sendak seakan-akan menggambarkan petualangan Max sebagai sesuatu yang mempunyai implikasi walaupun sesungguhnya itu hanya perjalanan imajinatif. Keeling & Pollard (1999:128) meyakini bahwa Max mengimajinasikan daerah yang akan dihuninya bersama-sama makhluk bertubuh besar. Selain itu, ada petunjuk bahwa perjalanan Max hanyalah imajinasinya karena ada adegan ‘*Max chases his dog in his wolf suit. On the wall is Max’s drawing of a strange animal’s face with Max’s name under it. Max’s drawing closely resembles one of the wild things that he encounters later*’ (Sendak, 1963: 14). Binatang aneh itu memiliki tiga tanduk, rambut kribu dan gigi besar (EVS). Seandainya binatang itu adalah makhluk raksasa yang nyata (mungkin mirip Yeti) bagaimana mungkin salah satu dari mereka muncul dalam gambaran Max sebelum Max bertemu dengan mereka?

Hal lain yang perlu disebutkan adalah gambar makhluk aneh itu mungkin digunakan untuk mengenalkan *intertextuality* sederhana dalam pengalaman membaca bagi anak . Salah satu definisi *intertextuality* adalah *the interrelationship between texts, especially works of literature* (<http://www.dictionary.com/browse/intertextuality>). Dalam WTTA, gambar makhluk aneh yang disebut *wild things* muncul dalam episode sebelumnya yaitu penggambaran suasana rumah Max (disebut *pretext* atau *hypotext*) dan muncul lagi sebagai karakter dalam episode selanjutnya (disebut *hypertext*). Pengalaman membaca yang memperkenalkan *intertextuality* akan menjadi pengalaman membaca (selanjutnya) yang bermanfaat bagi anak (lihat pembahasan di halaman 9).

Wild things dapat berperan sebagai teman berpetualang bagi Max karena mereka dapat menerima dan memenuhi keinginan akan petualangan dan kebebasan bagi Max. Mereka merupakan bagian dari fantasi Max, dan menurut McGillis (2008: 2-4) hal ini penting karena, ‘*Fantasy is a safety valve...In fantasies, children and adults can imagine their most secret desires...we fantasize because we are dislocated and longing for home*’. Sejalan dengan pendapat itu, Burke & Copenhaver (2004; 207) berpendapat salah satu fungsi sastra adalah ‘*provide momentary escape from the current situation*’. Max ingin melarikan diri dari rumah karena dia marah akibat miskomunikasi dengan ibunya: dia dilarang bermain bahkan dihukum oleh ibunya. Oleh karena itu, dia menciptakan fantasi akan sebuah lingkungan yang dapat

membuatnya kerasan. Lingkungan tersebut nampak alami dengan penghuninya yang berupa binatang-binatang eksotis, tumbuhan yang subur dan samodra berpenghuni naga. Semuanya digambarkan dengan warna tanah alami (EVS). Gilead (1991: 281) menganggap reaksi Max sebagai hal yang positif karena Max merespons hukuman dengan fantasi bukan kemarahan: fantasi menggantikan emosi negatifnya.

3. Pesan tentang proses pemahaman dan penerimaan diri oleh Max

Max mengalami proses untuk mencapai pemahaman dan penerimaan dirinya. Semula Max adalah anak yang tidak bahagia dan sering bertingkah laku kurang pantas sebagai kompensasinya. Ibunya tidak memahami hal ini seperti yang disebut oleh Gilead (1991: 281) tentang '*how children and adults often mismatch and misunderstand each other: a child does not easily conform with an adult's traditional view of children as subjects to superior adult authority*'. Max mengalami krisis dalam interaksinya dengan ibunya sehingga dia mengalami perasaan tertekan tidak bahagia lalu melalui fantasinya dia berinisiatif untuk bergabung dengan wild things untuk berpetualang (tahapan *iniciative versus guilt*).

Semula, Max mengira petualangannya dapat membebaskannya dari superioritas ibunya. Ternyata tidak demikian. Semakin lama dia merasa tidak bahagia, bosan bermain dan menjadi raja mereka. Max merasa kehilangan ibunya dan rindu masakan ibunya (Sendak, 1963: 20). Max mulai menyadari siapa dia. Dia menyadari bahwa tidak mungkin dia menjadi bagian dari kelompok *wild things*; dia juga menyadari bahwa dia tidak dapat mempunyai otoritas atas mereka. Kesadaran dirinya ini juga cocok dengan ciri cerita anak era *post modern* karena karakter anak dapat memperlihatkan emosi orang dewasa dan pemahaman akan lingkungannya. (Loo 2012: 59)

Akhirnya, Max meninggalkan kelompok *wild things* karena dia merasa kehilangan ibunya walaupun *wild things* memprotesnya. Dia rindu akan kasih ibunya. Ini juga menjadi salah satu ciri sastra anak era *post modern* yang menggambarkan bagaimana akhirnya tokoh anak merindukan penerimaan orang dewasa di sekelilingnya dan menyadari bahwa mereka dapat bertahan hidup karena dukungan orang-orang dewasa tersebut (Loo 2012: 61). Menurut Keeling & Pollard (1999: 135), keputusan Max untuk kembali ke rumahnya menandakan telah hilang rasa terancam, rasa tertekan dan ketegangan akibat pertikaian antara dia dan ibunya yang terjadi di episode sebelumnya. Dia berhasil mengatasi krisis dengan ibunya (*tahap industry versus inferiority*). Perubahan perasaan Max juga dianggap sebagai bagian dari kesadaran tentang proses melarikan diri dari kenyataan yang menunjukkan bahwa realitas baru ternyata tidak dapat selalu mengkompensasi kekurangan realita sebelumnya. McGillis (2008: 6) menyatakan '*We think we escape a dreary reality only to realize that this new reality will never deliver the fulfillment of the place we left.*'

Akhirnya Max memutuskan pulang. *Wild things* merasa kecewa dan membuat gerakan (EVS) dan komentar (EVB): '*Oh please don't go—we'll eat you up—we love you so!*' (Sendak 1963:30). Reaksi itu cukup menakutkan dan membingungkan. Pickiewicz (2012: 1) berpendapat bahwa Sendak menggunakan episode ini sebagai simbol pandangan anak yang tak berdosa terhadap dunia sebagai tempat yang menakutkan dan dipenuhi oleh makhluk aneh dan menakutkan. Makhluk aneh menakutkan itu mungkin saja mengundang rasa ingin tahu anak untuk mengenalnya sampai akhirnya anak tersebut menyadari kekeliruannya dan dapat menerima bahwa keluarga dan rumahnya adalah tempat yang paling aman dan menyenangkan baginya.

4. Pesan tentang pentingnya pengalaman membaca yang bermanfaat

Ada juga pesan verbal yang disampaikan melalui WTWTA yaitu memperkenalkan proses membaca dan memahami bacaan bagi anak. Proses ini meliputi proses memahami hubungan antara kata-kata dan gambar/ilustrasi dalam buku cerita bergambar. Menurut Shaw (2012: 2) ketika anak membaca buku cerita bergambar, mereka belajar bahwa gambar dan kata dapat saling mendukung ataupun bertentangan.

Dalam teori, teks dan ilustrasi/gambar ada (= co-exist) dan dapat digunakan untuk menjelaskan, mendukung dan juga mempertentangkan makna. Contoh dalam WTWTA, arti kata 'mischief' mungkin belum dikenal oleh anak (Sendak, 1963: 1). Namun demikian ada ilustrasi tentang Max yang sedang memaku beberapa kemejanya di dinding, menggantung leher boneka 'teddy bear' nya, dan mengejar anjing keluarga dengan mengacung-acungkan garpu di tangannya. Ilustrasi atau gambar tersebut dapat menjelaskan makna kata 'mischief' yaitu nakal atau buruk. Penggunaan teks dan ilustrasi seperti itu (*co-existence*) dapat mendukung *intertextuality* dalam cerita seperti yang dijelaskan di bagian berikut.

***Intertextuality* (= intertekstualitas)**

Ada dua tahapan membaca : *linear reading* dan *comparative reading* (Alfaro 1996). Membaca linear berarti membaca kata demi kata untuk memahami pesan-pesan. Membaca komparatif terdiri dari *retroactive* dan *intertextual reading*. Dalam *retroactive reading*, seorang pembaca akan mengulang kembali, dan membandingkan kembali dengan teks sebelumnya untuk memahami pesan-pesan. Dalam *intertextual reading*, pembaca akan berusaha menemukan dan memahami hal-hal yang dapat dibandingkan (*comparabilities*) yang diasumsikan dalam unit struktural dan semantik dalam teks yang dibaca. Dalam proses membaca semacam ini, ada kemungkinan ditemukan intertekstualitas yang dijelaskan sebagai berikut.

Intertekstualitas dalam WTWTA diperkenalkan melalui teknik *enhancement* dan *contradiction* antara teks (bagian teks) dan ilustrasi/ gambar. *Enhancement* dan *contradiction* antara teks dan ilustrasi terjadi di pertemuan pertama (Sendak 1969: 17-18) and pertemuan terakhir antara Max dan wild things (halaman 31-32). Dalam cerita, *wild things* digambarkan sebagai makhluk yang mengaum, menggesek-gesek gigi sehingga berbunyi gemerutuk, dan mengancam dengan cakar besar mereka. Gambaran secara visual ini cocok dengan karakteristik mereka sebagai makhluk yang menakutkan (EVS-EVB).

Namun demikian, dalam situasi lain, *wild things* memperlihatkan ekspresi surprise dan rasa senang dengan menyambut Max sambil menyeringai dan melambaikan tangan yang bercakar dengan senang hati. Ini adalah contoh *enhancement* dan sekaligus *contradiction* antara teks dan ilustrasi. *Enhancement* dan *contradiction* sebagai bagian dari intertekstualitas dapat dipahami pembaca anak kalau ada pemahaman cerita yang sudah berkembang.

Kedua contoh yang disebutkan sebelumnya memperlihatkan bahwa detil yang tepat dapat memperkaya makna cerita. Namun demikian detil tersebut dapat terabaikan kalau (pembaca) anak tidak atau belum memiliki pengalaman membaca yang mengenalkan dan mengajarkan intertekstualitas yaitu hubungan antara teks dan ilustrasi/gambar atau hubungan antara *pre text/ hypertext* dan *latetext/ hypotext* (lihat halaman 6).

Memahami intertekstualitas dapat memperlihatkan telah terjadi proses membaca yang berkembang. Bersamaan dengan proses tumbuh-kembangnya anak, idealnya, mereka juga mengembangkan kemampuan dan pemahaman membaca mereka dalam berbagai konteks. Buku cerita bergambar dapat membantu anak berkembang ke tahap tersebut. Awalnya, anak

mungkin mengalami kesulitan untuk memahami intertekstualitas. Namun secara perlahan-lahan, kemampuan dan pemahaman tersebut akan membantu mereka untuk dapat menikmati bacaan sastra yang lebih kompleks bersamaan dengan proses mereka menjadi pembaca dewasa.

Kemudian yang juga menarik untuk dipertanyakan adalah mungkinkah pembaca anak Indonesia mengalami pengalaman membaca yang kaya akan pesan pendidikan dengan menggunakan buku cerita dwibahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris? Jawaban penulis adalah **mungkin**. Perkembangan di bidang penerbitan buku cerita anak telah menghasilkan cerita anak dwibahasa walaupun teman-temannya lebih sederhana. Sebagai contoh, *Lucy si Angsa* dengan cerita tentang kasih sayang dan hubungan positif ibu angsa dan anaknya (diterjemahkan dari *Lucy Goosey* karangan Margaret Wild dan Ann James, dan diterbitkan oleh Erlangga for Kids. Ada juga seri cerita anak dengan tentang tokoh manusia dan binatang dalam dwi bahasa yang ditulis oleh Arleen yang diterbitkan oleh PT Kanisius Yogyakarta (2008).

E. SIMPULAN

Dalam cerita *Where The Wild Things Are* yang ditulis oleh Sendak (1963), tokoh binatang berperan di seputar tokoh manusia bernama Max. Mereka bersama-sama mempunyai peran untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Pesan-pesan ini dapat diidentifikasi melalui elemen verbal (kata-teks) dan elemen visual (ilustrasi/gambar). Secara visual, *wild things* mempunyai peran membantu Max tumbuh menjadi dewasa secara emosi. Kehadiran mereka juga membawa pesan pentingnya fantasi bagi perkembangan anak agar anak dapat mencapai pemahaman diri, penerimaan diri secara jujur, dan kontrol diri. Mereka juga membantu tokoh anak dalam cerita ini untuk menanamkan nilai-nilai sosial dan mengembalikan relasi yang baik antara ibu dan anak.

Secara verbal, tokoh binatang dalam cerita ini membantu tokoh anak (Max) untuk membentuk pemahaman dan penerimaan diri. Hal ini terjadi ketika Max menyadari dia membutuhkan cinta ibunya melebihi segalanya. Dia juga mengalami penerimaan diri ketika dia menyadari bahwa dia tidak akan pernah dapat menguasai *wild things*. Kesadaran diri ini menandakan kedewasaannya bertambah. Melalui elemen verbalnya, cerita ini juga memungkinkan terjadinya pengalaman membaca yang positif dan kaya. Secara keseluruhan, cerita ini berhasil mencapai tujuan didaktis karya sastra untuk anak yaitu menggambarkan keberhasilan internalisasi nilai-nilai sosial dan norma perilaku yang sepantasnya dalam diri seorang anak setelah dia mampu mengendalikan keinginan-keinginan negatif dalam dirinya sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiken, Adel G. 2007. Postmodernism and Children's Literature. *ICCTE Journal* 2.2
- Burke, Carolyn L.& Copenhaver, Joby G. 2004. Animals as People in Children's Literature. *National Council of Teachers of English*, halaman 205-213.
- Caldecott, William. 2006. Hey Diddle Diddle and Baby Bunting. Project Gutenberg, Kindle version.
- DeLuca, Geraldine. 1984. Exploring The Levels of Childhood: The Allegorical Sensibility of Maurice Sendak. *Children's Literature* 12, halaman 3-24.

- Erikson, Eric. 1993 (terbitan ulang). *Childhood and Society*. -----: W.W Norton & Company, Inc.
- Friedman, Sara. 2011. Is Sharing A Bear Necessity? Anthrophomorphization and Learning Social Lessons from Children's Books. *Doctoral Dissertation*, University of Virginia.
- Gilead, Sarah. 1991. Magic Abjured: Closure in Children's Fantasy Fiction. *Publications of the Modern Language Association of America* 106.2 , ProQuest, 277-293.
- Hollindale, Peter. 1998. Ideology and The Children's Book. *Signal* 55
- Hoyt, Randy. 2009. Imagination in Where The Wild Things Are . In *Journey to the sea*. 15 Oct. 2009.
- Krueger, D.W.& Krueger, L. N. 2005. Animals in children's stories. In Salman, Akhtar and Vamik, D. Volkan (Eds.). *Cultural zoo: Animals in the human mind and its sublimations*. International Universities Press.
- Loo, Hannah. 2012. Children in Postmodern Literature: A Reconstruction of Childhood. English 465 Fall 2011 UHH. Volume 10. Hilo: Hawai'i Community College.
- McGillis, Roderick. 2008. Fantasy As Epanalepsis: An Anticipation of Retrospection. *Explorations Into Children's Literature* 18.2 , 7-20.
- Panteleo, Sylvia & Lawrence R. Sipe. 2008. Introduction: Postmodernism and Picture books. In Lawrence R. Sipe and Sylvia Panteleo (Eds.). *Postmodern Picture Books: Play, Parody and Self-referentiality*. New York: Routledge.
- Pikiewicz, Kristi. 2012. A Psychoanalytic Appreciation of Maurice Sendak. *Meaningful You: Voices of Contemporary Psychoanalysis*.
- Pollard, Scott & Keeling, Kara. 1999. Power, Food and Eating in Maurice Sendak and Henrik Drescher: Where the wild things are, the night kitchen, and the boy who ate around. *Children's Literature in Education* 30. 2. 127-143.
- Sendak, Maurice. 1963. *Where The Wild Things Are*. New York: Harper and Row.
- Shaddock, Jennifer. 1997-1998. Where The Wild Things Are: Sendak's Journey Into The Heart of Darkness. *Children's Literature Association Quarterly* 22.4, 155-159.
- Shaw, Janice. 2012. Picture Books. Topic notes. Armidale: University of New England, Postgraduate School of Arts
- Spitz, Ellen Handler. 2010. Postmodern at Bedtime. From *Newrepublic.com*.

Online sources:

Fourth wall [Def. 2] In *Oxford Dictionaries Online*. Diunduh 27 Agustus 2012 dari <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/the-fourth-wall>

Intertextuality [Def. 1] In *Dictionary.com Unabridged*. diunduh 22 Agustus 2012 dari <http://dictionary.reference.com/browse/intertextuality>

Intertextuality diakses dari <http://www.dictionary.com/browse/intertextuality>

[http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Literature/WhereTheWildThingsAre?](http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Literature/WhereTheWildThingsAre?from=Film.WhereTheWildThingsAre)
from=Film. WhereTheWildThingsAre